



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto  
is a true copy from the records of the Korean Intellectual  
Property Office.

출 원 번 호 : 10-2002-0053608  
Application Number

출 원 년 월 일 : 2002년 09월 05일  
Date of Application SEP 05, 2002

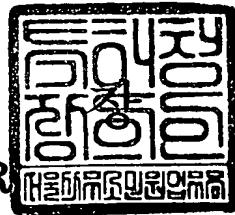
출 원 인 : 엘지전자 주식회사  
Applicant(s) LG Electronics Inc.



2003 년 09 월 02 일

특 허 청

COMMISSIONER





【주민등록번호】 620727-1037310

【우편번호】 463-010

【주소】 경기도 성남시 분당구 정자동 110번지 한솔청구아파트 111동 204호

【국적】 KR

【발명자】

【성명의 국문표기】 엄성현

【성명의 영문표기】 UM, Soung Hyun

【주민등록번호】 540602-1674128

【우편번호】 431-050

【주소】 경기도 안양시 동안구 비산동 삼호아파트 70동 801호

【국적】 KR

【발명자】

【성명의 국문표기】 박성완

【성명의 영문표기】 PARK, Sung Wan

【주민등록번호】 700908-1647921

【우편번호】 440-300

【주소】 경기도 수원시 장안구 정자동 두견마을 벽산아파트 337동 1403호

【국적】 KR

【취지】 특허법 제42조의 규정에 의하여 위와 같이 출원합니다.

대리인

박래봉 (인)

【수수료】

【기본출원료】 20 면 29,000 원

【가산출원료】 30 면 30,000 원

【우선권주장료】 0 건 0 원

【심사청구료】 0 항 0 원

【합계】 59,000 원

【첨부서류】 1. 요약서·명세서(도면)\_1통

## 【요약서】

### 【요약】

본 발명은, 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM)와 같은 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법에 관한 것으로, 고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 스틸 이미지 파일로 기록하고, 상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 독출 재생할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와 연계하여 기록 관리함으로써, 광디스크 장치에서, 스틸 이미지의 네비게이션 정보를 참조하여, 동영상 비디오와 스틸 이미지, 또는 오디오와 스틸 이미지를 다양한 디스플레이 방식으로 재생 출력할 수 있게 되는 매우 유용한 발명인 것이다.

### 【대표도】

도 8

### 【색인어】

재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW), 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM), 스틸 이미지, 스틸 마크, 스틸 인디케이터, 스틸 플레이 아이템, 서브 플레이 아이템

## 【명세서】

### 【발명의 명칭】

고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법 {Method for managing a still image of high density optical disc}

### 【도면의 간단한 설명】

- <1>      도 1은 디브이디 비디오(DVD-Video)에서의 기록단위체(VOBU) 스틸 제어방법을 도식화한 것이고,
- <2>      도 2는 디브이디 비디오에서의 셀(Cell) 스틸 제어방법을 도식화한 것이고,
- <3>      도 3은 디브이디 브이알(DVD-VR)에서의 기록집합체(VOB) 스틸 제어방법을 도식화한 것이고,
- <4>      도 4 내지 도 6은 디브이디 오디오(DVD-Audio)에서의 오디오 스틸 비디오 유니트(ASVU) 스틸 제어방법을 도식화한 것이고,
- <5>      도 7은 디브이디 에이알(DVD-AR)에서의 오디오 스틸 비디오 유니트 스틸 제어방법을 도식화한 것이고,
- <6>      도 8은 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법에 대한 실시예를 도식화한 것이고,
- <7>      도 9는 본 발명이 적용되는 광디스크 장치에 대한 일부 구성을 개략적으로 도시한 것이고,
- <8>      도 10은 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법에 대한 다

른 실시예를 도식화한 것이고,

<9> 도 11은 본 발명에 따른 스틸 마크(Still Mark)를 이용한 스틸 이미지 관리

방법을 도식화한 것이고,

<10> 도 12 내지 도 14는 본 발명에 따른 스틸 마크에 대한 네비게이션 정보를 도식화한 것이고,

<11> 도 15는 본 발명에 따른 스틸 인디케이터(Still Indicator)를 이용한 스틸 이미지 관리방법을 도식화한 것이고,

<12> 도 16은 본 발명에 따른 스틸 인디케이터에 대한 네비게이션 정보를 도식화 한 것이고,

<14> 도 18은 본 발명에 따른 스틸 플레이 아이템에 대한 네비게이션 정보를 도식화한 것이고,

<18> 도 22는 본 발명에 따른 스틸 이미지 디스플레이 위치 식별을 위한 스틸 정

보 패킷 기록방법에 대한 다른 실시예를 도식화한 것이다.

<19> ※ 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명

<20> 10 : 광디스크 11 : 광픽업

<21> 12 : VDP 시스템 13 : D/A 변환기

## 【발명의 상세한 설명】

### 【발명의 목적】

#### 【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<22> 본 발명은, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW: Blu-ray disc Rewritable) 또는 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM)와 같은 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법에 관한 것이다.

<23> 일반적으로 고화질의 비디오 데이터와 고음질의 오디오 데이터를 장시간 동안 기록 저장할 수 있는 광디스크, 예를 들어 디브이디(DVD: Digital Versatile Disc)가 개발 출시되어 상용화되고 있는 데, 상기 디브이디(DVD)에는, DVD-Video, DVD-VR, DVD-Audio, 그리고 DVD-AR 등이 있다.

<24> 한편, 상기 디브이디에 기록된 데이터를 독출 재생하기 위한 광디스크 장치에서는, 상기 디브이디에 기록 관리되는 네비게이션(Navigation) 정보를 이용하여, 정지영상을 무한(Limitless) 또는 제한(Limit)적으로 출력하는 스틸(Still) 동작을 수행하게 되는 데, 이에 대해 상세히 설명하면 다음과 같다.

<25> 도 1은, 디브이디 비디오(DVD-Video)에서의 기록단위체(VOBU: Video Object Unit) 스틸 제어방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 임의의 한 기록단위체에 포함되는 비디오 데이터의 마지막 부분에, 스틸 동작을 위한 시퀀스 엔드 코드(Sequence\_End\_Code)를 기록한 후, 디코더(Decoder)에서 이를 검출하여, 비디오 스틸 상태를 유지하게 하게 된다.

<26> 한편, 상기 기록단위체를 재생 출력하기 위한 시작시간 정보(VOBU\_S\_PT)와 종료시간 정보(VOBU\_E\_PT), 그리고 스틸 동작을 위한 비디오 종료시간 정보(VOBU\_SE\_E\_PT)는, 상기 기록단위체의 선두에 기록되는 네비게이션 팩(NV\_PCK)의 PCI(Presentation Control Information) 패킷에 포함 기록된다.

<27> 그리고, 광디스크 장치에서는, 상기 비디오 종료시간 정보가 검출되는 경우, 해당 기록단위체의 마지막 부분에 기록된 비디오 데이터를, 정상영상으로 출력하게 되는 데, 이때 무한 스틸(Limitless Still) 상태를 유지하게 된다.

<28> 한편, 디브이디 비디오(DVD-Video)에서의 셀(Cell) 스틸 제어방법에서는, 도 2에 도시한 바와 같이, 임의의 한 셀에 포함된 마지막 기록단위체(VOBU)의 최종 팩처 데이터를, 셀 재생 정보(C\_PBI: Cell Playback Information)에서 정의하고 있는 셀 스틸 시간(Cell Still Time) 정보를 참조하여, 그 시간 동안, 상기 팩처 데이터를 정지영상으로 출력하는 비디오 스틸 상태를 유지하게 된다.

<29> 이때, 광디스크 장치에서는, 상기 비디오 스틸 상태를 소정시간 동안 제한적으로 유지하거나 또는 무한적으로 유지할 수도 있는 데, 상기 최종 팩처 데이터에는, 스틸 동작을 위한 시퀀스 엔드 코드(Sequence\_End\_Code)가 포함 기록되거나 또는 포함되지 않을 수도 있다.

<30> 한편, 상기 디브이디 비디오(DVD-Video)에서의 스틸 이미지 코딩 타입은, I-팩처, P-팩처 및 B-팩처와 무관하며, 상기 시퀀스 엔드 코드와 네비게이션 정보에 따라, 광디스크 장치에 포함 구성된 MPEG 디코더(Decoder) 및 마이컴 등에 의해 제어되는 데, 상기 스틸 동작은 메뉴 배경(Menu Background) 화면 또는 슬라이드

쇼(Slide Show) 등에 사용된다.

<31>         도 3은, 디브이디 브이알(DVD-VR)에서의 기록집합체(VOB: Video Object) 스틸 제어방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 시퀀스 엔드 코드가 포함된 하나의 스틸 픽처(Still Picture)와 그 스틸 픽처에 관련된 오디오를 기록집합체(VOB)로 정의하여 사용하게 되는 데, 상기 스틸 픽처는 MPEG 방식으로 엔코딩되며 동영상(Movie) 데이터와는 무관하게 별개의 영역에 서로 다른 파일(VR\_STILL.VRO, VR\_MOVIE.VRO)로서 기록 관리된다.

<32>         한편, 복수의 기록집합체들을 VOG(Group Of VOBs)로 정의하고, 각 VOG 별로 VOB 엔트리(Entries)와 A/V 속성(Attribute) 정보를 두어 스틸 이미지의 기록 내용을 관리하게 되며, 프로그램 또는 사용자 정의 프로그램 체인(UD\_PGC) 내에 셀 형태로 혼재가 가능하게 하여, 동영상과 정지영상이 혼합 재생되도록 함으로써, 광디스크 장치에서는 스틸 픽처를 동영상과 함께 복합적으로 재생할 수 있게 된다.

<33>         도 4는, 디브이디 오디오(DVD-Audio)에서의 오디오 스틸 비디오 유니트(ASVU: Audio Still Video Unit) 스틸 제어방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 복수의 오디오 스틸 비디오(ASV)가 포함되는 ASVU 단위로 슬라이드 쇼를 실행하게 되는 데, 하나의 오디오 스틸 비디오는 시퀀스 헤더(Sequence Header), 지오피 헤더(GOP Header), I- 픽처 및 시퀀스 엔드 코드를 포함하는 지오피(GOP)로 구성된다.

<34>         한편, 상기 오디오 스틸 비디오(ASV)는, 동영상 데이터와는 별도의 영역에 기록되고, 하나의 ASVU에는 동일한 속성을 갖는 복수의 ASV가 존재하며, ASVU 단위

로 일괄 제어되는 데, 상기 ASV 단위로 프로그램 번호, 디스플레이 타이밍, 이펙트 모드 등과 같은 네비게이션 정보가 기록 관리되며, 각 ASVU 단위로 비디오 속성, 디스플레이 모드(예: Slide Show, Browsable), 디스플레이 순서(예: Sequential, Random/Shuffle), 디스플레이 타이밍 등과 같은 네비게이션 정보가 기록 관리된다.

<35> 따라서, 광디스크 장치에서는, 상기 ASVU 단위로 독출된 데이터를 메모리에 저장한 후, 각 ASV의 디스플레이 순서와 디스플레이 타이밍 등에 맞추어, 도 4에 도시한 바와 같이, 시퀀셜 슬라이드 쇼를 실행하거나, 또는 도 5에 도시한 바와 같이, 랜덤/셔플 슬라이드 쇼를 실행하게 된다.

<36> 또한, 도 6에 도시한 바와 같이, 블라우저블 슬라이드 쇼를 실행할 수도 있는 데, 예를 들어 제1 ASV를 디스플레이하던 도중, 넥스트(Next) 키가 입력되는 경우, 다음 번째 제2 ASV를 디스플레이한 후, 자동으로 제3 ASV를 디스플레이하게 되고, 제3 ASV를 디스플레이하던 도중, 프리뷰어스(Previous) 키가 입력되는 경우, 이전의 제2 ASV를 디스플레이하는 일련의 블라우저블 슬라이스 쇼를 실행하게 되며, 사용자의 키 입력이 반드시 있는 경우에만 다른 ASV가 디스플레이되도록 할 수도 있다.

<37> 도 7은, 디브이디 에이알(DVD-AR)에서의 오디오 스틸 비디오 유니트(ASVU) 스틸 제어방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는 디브이디 오디오에서와 같이, 복수의 오디오 스틸 비디오(ASV)가 포함되는 ASVU 단위로 슬라이드 쇼를 실행하게 되는 데, JPEG 정지영상과 시퀀스 엔드 코드로 구성된 스틸 이미지 포맷을 갖는다.



<38> 한편, 각 프로그램 단위로 ASVU가 대응되며, 또한 프로그램 단위로 디스플레이 모드, 디스플레이 이펙트, 뷰레이션(Duration) 등과 같은 네비게이션 정보들이 기록 관리되고, 각 ASVU 단위로 비디오 속성, 기록시간, ASV 시작 어드레스 정보 등이 기록 관리된다.

<39> 따라서, 광디스크 장치에서는, 상기 디브이디 오디오에서의 블라우저를 슬라이드 쇼와 유사한 기능을 수행하게 되는 데, 상기 ASVU의 재생방법은, 디브이디 오디오와 동일하며, 모든 ASVU를 메모리에 독출 저장한 후 디스플레이를 시작하게 되고, 이때 스틸 화면은 통상적인 앨범(Album) 퍽처 및 송(Song) 퍽처 형태로 출력 표시된다.

<40> 한편, 최근에는 디브이디(DVD)에 비해 기록밀도가 높은 고밀도 광디스크, 예를 들어 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW)가 개발 추진 중에 있으며, 또한 상기 BD-RW의 기록 포맷을 근간으로 하는 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM)에 대한 규격화 작업이 관련업체들간에 논의되고 있는 데, 상기와 같은 고밀도 광디스크에 최적한 스틸 이미지 관리방안이 아직 마련되어 있지 않은 실정이다.

#### 【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

<41> 본 발명은, 상기와 같은 실정을 감안하여 창작된 것으로서, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW) 또는 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM)와 같은 고밀도 광디스크에서 최적의 스틸 제어가 이루어질 수 있도록 하기 위한 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법을 제공하는 데, 그 목적이 있는 것이다.

## 【발명의 구성】

<42> 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법은, 고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 스틸 이미지 파일로 기록하고, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와 연계하여 기록 관리하는 것을 특징으로 하며,

<43> 또한, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법은, 고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 파일로 기록하고, 상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 연계 재생할 수 있도록 하기 위한 스틸 마크(Still Mark) 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오를 재생 제어하기 위한 플레이 리스트 마크(PlayListMark) 정보 내에 기록 관리하는 것을 특징으로 하며,

<44> 또한, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법은, 고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 파일로 기록하고, 상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 연계 재생할 수 있도록 하기 위한 스틸 인디케이터(Still Indicator) 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오

디오를 재생 제어하기 위한 플레이 리스트 스틸 인디케이터(PlayListStillIndicator) 정보 내에 기록 관리하는 것을 특징으로 하며,

<45> 또한, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법은, 고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 파일로 기록하고, 상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 연계 재생할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오를 재생 제어하기 위한 플레이 리스트 내의 플레이 아이템(PlayItem) 정보에 기록 관리하는 것을 특징으로 하며,

<46> 또한, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법은, 고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 파일로 기록하고, 상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 연계 재생할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오를 재생 제어하기 위한 플레이 리스트 내의 서브 플레이 아이템(Sub PlayItem) 정보에 기록 관리하는 것을 특징으로 하며,

<47> 또한, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법은, 고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 스틸 이미지 파일로 기록하고, 상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 독출 재

생활 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와 연계하여 기록 관리함과 아울러, 상기 네비게이션 정보에 의해 연계 지정되는 동영상 비디오 또는 오디오의 소오스 패킷에, 스틸 이미지 그룹을 식별할 수 있는 스틸 정보를 부가 기록하는 것을 특징으로 하며,

<48> 또한, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법은, 고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 스틸 이미지 파일로 기록하고, 상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 독출 재생할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와 연계하여 기록 관리함과 아울러, 상기 네비게이션 정보에 의해 연계 지정되는 동영상 비디오 또는 오디오의 소오스 패킷에, 각각의 스틸 이미지를 개별적으로 식별할 수 있는 스틸 정보를 부가 기록하는 것을 특징으로 한다.

<49> 이하, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법에 대한 다양한 실시예에 대해, 첨부된 도면을 참조하여 상세히 설명한다.

<50> 우선, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법에서는, 예를 들어, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW)의 기록 포맷을 근간으로 하여, 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM) 상에, 다수의 스틸 이미지(Still Image)들을 별도의 스틸 이미지 파일(file)로서 기록 관리하게 된다.

<51> 그리고, 광디스크 장치에서, 동영상 디스플레이 도중 스틸 화면이 필요한 경

우, 그 해당 위치에 스틸 이미지를 디스플레이 할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보들을 기록 관리하는 것으로, 동영상과 스틸 이미지, 또는 오디오와 스틸 이미지가 독출 재생될 수 있도록 한다.

<52> 도 8은, 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법에 대한 실시예를 도식화한 것으로, 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM)에는, 다수의 스틸 이미지들이 별도의 스틸 이미지 파일로서 기록 관리되며, 상기 스틸 이미지 파일에 포함 기록된 하나 또는 그 이상의 복수 스틸 이미지들은, 재생 제어를 위한 네비게이션 정보들이 포함 기록되는 플레이 리스트(PlayList)의 특정 네비게이션 정보와 링크된다.

<53> 또한, 상기 스틸 이미지와 연계된 플레이 리스트의 특정 네비게이션 정보는, 동영상 비디오 및 오디오 데이터가 기록되는 클립 A/V 스트림(Clip A/V Stream) 내의 특정 동영상 비디오와 연계된다.

<54> 이에 따라, 도 9에 도시한 바와 같이, 광픽업(11), VDP(Video Disc Player) 시스템(12) 및 D/A 변환기(13) 등이 포함 구성되는 광디스크 장치에서는, 상기 클립 A/V 스트림 내에 포함 기록된 동영상을 재생하던 도중, 상기 특정 기록위치에 연계된 스틸 이미지를, 상기 스틸 이미지 파일에서 검색 독출하여, 소정시간 동안 제한(Limit)적으로 또는 사용자의 키 입력이 수신될 때까지 무한(Limitless) 스틸 상태를 유지하는 일련의 스틸 동작을 수행하게 된다.

<55> 한편, 상기 특정 기록위치에는, 도 8에 도시한 바와 같이, 복수의 스텔 이미지들이 연계될 수 있으며, 상기 복수의 스텔 이미지들에 대한 재생 동작은,

시퀀셜(Sequential), 랜덤/셔플(Random/Shuffle) 및 자동/수동 슬라이드 쇼(Slide Show) 등과 같은 다양한 방식으로 디스플레이될 수 있다.

<56> 그리고, 상기 A/V 스트림(Clip A/V Stream)에는, 도 10에 도시한 바와 같이, 오디오 데이터만이 기록될 수 있는 데, 이 경우, 상기 광디스크 장치에서는, 오디오 데이터를 계속 재생하면서, 그 오디오 데이터의 특정 기록위치에 연계된 스틸 이미지를, 상기 스틸 이미지 파일에서 검색 독출하여, 오디오 출력과 함께 스틸 화면이 디스플레이되도록 하는 일련의 스틸 동작을 수행하게 된다.

<57> 따라서, 사용자는 동영상과 스틸 이미지, 또는 오디오와 스틸 이미지를, 광디스크 장치와 연결 접속된 텔레비전 등을 통해 시청할 수 있게 되는 것으로, 이하에서는 상기 스틸 이미지와 플레이 리스트들간의 연계를 위한 구체적인 네비게이션 정보 관리방법에 대해 상세히 설명한다.

<58> 도 11은, 본 발명에 따른 스틸 마크(Still Mark)를 이용한 스틸 이미지 관리 방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW)에서 정의된 마크(Mark)의 개념을 확장하여 스틸 이미지를 관리하게 되는 데, 도 10에 도시한 바와 같이, 상기 스틸 이미지와 플레이 리스트들간에는, 본 발명에서 새롭게 정의된 각각의 스틸 마크(Still Mark)에 의해 연계된다.

<59> 한편, 상기 스틸 마크에 대한 네비게이션 정보는, 제1 실시예로서, 도 12에 도시한 바와 같이, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW)의 플레이 리스트 마크(PlayListMark)를 그대로 사용하면서, 각 필드의 의미를 확장하여 스틸 이미지

제어에 적합하게 기록 관리되며, 이때 마크 타입(Mark\_Type)은, BD-RW에서 미 사용 된(Reserved) 값, 예를 들어 'mark\_type = 0x10'으로 정하고, 이를 스틸 마크 타입으로 정의한다.

<60> 또한, 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM)에 기록된 스틸 이미지의 인덱스 번호를 나타내는 'ref\_to\_still\_index' 정보를 기록함과 아울러, 그 스틸 이미지를 제한적 또는 무한적으로 디스플레이할 것인지를 나타내는 'duration' 정보를 기록하는 데, 예를 들어 'duration = all 0xFF'이면 무한(Limitless) 스틸이고, 'duration ≠ all 0xFF'이면 제한(Limit) 스틸 상태를 유지하게 된다.

<61> 참고로, 상기 플레이 리스트 마크(PlayListMark)에 포함 기록되는 령스(length)는, 예를 들어 BD-RW의 경우, 26 바이트가 되지만, 본 발명에 따른 BD-ROM의 경우에는, 26 바이트 보다 큰 수의 값으로 기록된다.

<62> 한편, 상기 스틸 마크에 대한 네비게이션 정보는, 제2 실시예로서, 도 13에 도시한 바와 같이, 하나의 마크에 복수의 스틸 이미지들을 연계시키고, 그 연계된 스틸 이미지들의 디스플레이 모드 및 디스플레이 이펙트 등을 정의하게 되는 데, 이때 마크 타입(Mark\_Type)과 'duration' 정보는, 도 12를 참조로 전술한 바와 동일하게 정의 및 기록된다.

<63> 반면, 스틸 이미지의 인덱스 번호를 나타내는 'ref\_to\_still\_index' 정보는 복수의 스틸 이미지가 함께 연계될 경우, 마지막 스틸 이미지의 인덱스 번호 또는 스틸 이미지의 개수로 정의되는 데, 예를 들어, 상기 스틸 이미지가 1 개만 연계되는 경우에는, '0xFEFF' 값이 기록될 수 있다.

<64> 그리고, 스틸 이미지의 디스플레이 타이밍 모드(display\_timing\_mode)는, 예를 들어 그 값이 '0'인 경우, 스틸 이미지를 자동적으로 디스플레이하는 슬라이스 쇼(Slide Show)를 나타내고, 그 값이 '1'인 경우에는 스틸 이미지를 사용자의 키 입력에 따라 디스플레이하는 블라우저블(Browsable) 스틸동작을 나타내게 된다,

<65> 또한, 스틸 이미지의 디스플레이 오더 모드(display\_order\_mode)는, 예를 들어 그 값이 '0'인 경우, 스틸 이미지를 순차적으로 디스플레이하는 시퀀셜(Sequential) 스틸동작을 나타내고, 그 값이 '1'인 경우에는 스틸 이미지를 불규칙적으로 디스플레이하는 랜덤(Random) 스틸동작을 나타내게 된다,

<66> 그리고, 스틸 이미지의 디스플레이 이펙트 모드(display\_effect\_mode)는, 스틸 이미지를 컷 인/아웃(Cut In/Out) 또는 페이드 인/아웃(Fade In/Out) 등으로 다양하게 디스플레이하기 위한 값으로 기록되고, 디스플레이 이펙트 기간(display\_effect\_period)은, 상기 디스플레이 이펙트가 지속되는 시간정보로 기록되는 데, 상기와 같은 디스플레이 타이밍 모드, 디스플레이 오더 모드, 디스플레이 이펙트 모드 및 디스플레이 이펙트 기간 정보는, 각각의 스틸 이미지별로 기록 관리될 수도 있다.

<67> 한편, 상기 스틸 마크에 대한 네비게이션 정보는, 제3 실시예로서, 도 14에 도시한 바와 같이, 스틸 이미지를 위한 별도의 데이터 필드를 새롭게 추가한 후, 그 새롭게 추가된 데이터 필드에, 도 13을 참조로 전술한 바 있는 디스플레이 오더 모드(display\_order\_mode), 디스플레이 이펙트 모드(display\_effect\_mode) 및 디스플레이 이펙트 기간(display\_effect\_period), 그리고 스틸 이미지의

개수(number\_of\_still\_images)      및      스틸      이미지      시작

인덱스(ref\_to\_still\_start\_index) 정보를 기록 관리할 수도 있다.

<68>      도 15는, 본 발명에 따른 스틸 인디케이터(Still Indicator)를 이용한 스틸 이미지 관리방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW)에서 정의된 마크(Mark)와는 별도로 스틸 인디케이터(Still Indicator)를 새롭게 정의하여, 스틸 이미지의 디스플레이 시점과 디스플레이 방법을 정의하게 되는 데, 클립 A/V 스트림에는, 동영상 비디오 데이터와 오디오 데이터가 동시에 기록되거나, 또는 오디오 데이터만이 기록될 수 있으며, 또한 스틸 이미지는, 하나의 스틸 이미지 파일에 모두 포함 기록되거나 또는 각각 하나의 스틸 이미지마다 하나의 스틸 이미지 파일로 기록 관리될 수 있다.

<69>      그리고, 상기 하나의 스틸 인디케이터는, 하나 또는 복수의 스틸 이미지들과 동시에 연계될 수 있으며, 상기 스틸 인디케이터의 기능은, 전술한 바와 같이, 스틸 마크와 유사하지만, BD-RW에서는 정의되어 있지 않은 새로운 네비게이션 정보이다.

<70>      한편, 상기 스틸 인디케이터는, 도 16에 도시한 바와 같이, 플레이 리스트 파일에 새롭게 추가되는 데이터 필드로서, 스틸 이미지의 인덱스 번호를 나타내는 'ref\_to\_still\_index' 정보와, 스틸 타임을 나타내는 'still\_time\_stamp' 정보, 그리고 스틸 이미지의 개수를 나타내는 'number\_of\_still\_images' 정보가 포함 기록 된다.



<71> 또한, 상기 스틸 이미지를 제한적 또는 무한적으로 디스플레이할 것인지를 나타내는 'duration' 정보와, 도 13을 참조로 전술한 바 있는 디스플레이 오더 모드(display\_order\_mode), 디스플레이 이펙트 모드(display\_effect\_mode) 및 디스플레이 이펙트 기간(display\_effect\_period) 정보가 기록 관리된다.

<72> 도 17은, 본 발명에 따른 스틸 플레이 아이템(Still PlayItem)을 이용한 스틸 이미지 관리방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW)에서 정의된 플레이 아이템(PlayItem)을 확장하여, 스틸 이미지를 관리하게 되는 데, 하나의 플레이 리스트에 포함되는 다수의 플레이 아이템들 중, 임의의 플레이 아이템을, 스틸 플레이 아이템(Still PlayItem)으로 정의한 후, 별도의 스틸 이미지 파일에 포함 기록된 하나 또는 복수의 스틸 이미지들과, 상기 스틸 플레이 아이템을 연계시켜 관리하게 된다.

<73> 한편, 상기 플레이 리스트에 대응되는 클립 A/V 스트림에는, 동영상 비디오 데이터와 오디오 데이터가 모두 기록되거나, 또는 오디오 데이터만이 기록될 수 있으며, 상기 스틸 이미지는, 하나의 스틸 이미지 파일에 모두 기록 관리되거나 또는 각각의 스틸 이미지마다 하나의 스틸 이미지 파일로 기록 관리될 수 있다.

<74> 그리고, 상기 스틸 플레이 아이템은, 도 18에 도시한 바와 같이, BD-RW의 플레이 아이템과의 호환성을 유지하면서, 일부 데이터 필드만을 확장하여, 스틸 이미지 제어를 위한 네비게이션 정보를 추가 기록하게 되는 데, 클립 코덱 아이디(Clip\_codec\_identifier)는 'JPEG' 등과 같은 스틸 이미지의 엔코딩 포맷을 나타내기 위

한 것으로, 스템 이미지 디스플레이를 위한 스템 플레이 아이템임을 나타내게 된다.

<75> 한편, 'IN\_time' 정보는, 예를 들어 2 바이트를 사용하여, 상기 스템 이미지 파일 내에 연계되는 복수의 스템 이미지를 중, 맨 앞의 스템 이미지의 인덱스 번호를 나타낼 수 있으며, 또한 'OUT\_time' 정보는, 상기 연계되는 복수의 스템 이미지를 중, 맨 뒤의 스템 이미지의 인덱스 번호를 나타낼 수 있다.

<76> 그리고, 상기 스템 이미지를 제한적 또는 무한적으로 디스플레이할 것이지를 나타내는 'duration' 정보와, 도 13을 참조로 전술한 바 있는 디스플레이 오더 모드(display\_order\_mode), 디스플레이 이펙트 모드(display\_effect\_mode) 및 디스플레이 이펙트 기간(display\_effect\_period) 정보가 기록 관리된다.

<77> 도 19는, 본 발명에 따른 서브 플레이 아이템(SubPlayItem)을 이용한 스템 이미지 관리방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW)에서 정의된 서브 플레이 아이템(SubPlayItem), 즉 플레이 리스트 내에 메인 경로(Main Path)를 나타내는 플레이 아이템과, 서브 경로(Sub Path)를 나타내는 서브 플레이 아이템(SubPlayItem) 중, 상기 서브 플레이 아이템을 확장하여, 스템 이미지를 관리하게 된다.

<78> 즉, 하나의 플레이 리스트에 포함되는 서브 플레이 아이템을, 별도의 스템 이미지 파일에 포함 기록된 하나 또는 복수의 스템 이미지들과 연계시켜 관리하게 되는 데, 상기 플레이 리스트에 대응되는 클립 A/V 스트림에는, 동영상 비디오 데

이터와 오디오 데이터가 모두 기록되거나, 또는 오디오 데이터만이 기록될 수 있으며, 상기 스템 이미지는, 하나의 스템 이미지 파일에 모두 기록 관리되거나 또는 각각의 스템 이미지마다 하나의 스템 이미지 파일로 기록 관리될 수 있다.

<79> 그리고, 상기 서브 플레이 아이템은, 도 20에 도시한 바와 같이, BD-RW의 서브 플레이 아이템과의 호환성을 유지하면서, 일부 데이터 필드만을 확장하여, 스템 이미지 제어를 위한 네비게이션 정보를 추가 기록하게 되는 데, 클립 코덱 아이디(Clip\_codec\_identifier)는 전술한 바와 같이, 'JPEG' 등과 같은 스템 이미지의 엔코딩 포맷을 나타내기 위한 것으로, 스템 이미지 디스플레이를 위한 스템 플레이 아이템임을 나타내게 된다.

<80> 한편, 서브 플레이 아이템 타입(SubPlayItem\_type)에는, 해당 서브 플레이 아이템이 스템 이미지에 대응되는 것임으로 식별하기 위한 정보가 기록 관리되는 데, 예를 들어 'SubPlayItem\_type = 2'인 경우, 스템 이미지 디스플레이를 위한 서브 경로를 갖게 된다.

<81> 또한, 'SubPlayItem\_IN\_time' 정보는, 예를 들어 2 바이트를 사용하여, 상기 스템 이미지 파일 내에 연계되는 복수의 스템 이미지들 중, 맨 앞의 스템 이미지의 인덱스 번호를 나타낼 수 있으며, 또한 'SubPlayItem\_OUT\_time' 정보는, 상기 연계되는 복수의 스템 이미지들 중, 맨 뒤의 스템 이미지의 인덱스 번호를 나타낼 수 있다.

<82> 그리고, 상기 스템 이미지를 제한적 또는 무한적으로 디스플레이할 것인지를 나타내는 'duration' 정보와, 도 13을 참조로 전술한 바 있는 디스플레이 오더 모

드(display\_order\_mode), 디스플레이 이펙트 모드(display\_effect\_mode) 및 디스플레이 이펙트 기간(display\_effect\_period) 정보가 기록 관리된다.

<83> 따라서, 광디스크 장치에서는, 상기와 같이 스틸 마크, 스틸 인디케이터, 스틸 플레이 아이템 또는 서브 플레이 아이템 중, 어느 하나로 기록 관리되는 스틸 이미지의 네비게이션 정보를 참조하여, 동영상 비디오와 스틸 이미지, 또는 오디오와 스틸 이미지를 연결 접속된 텔레비전 등을 통해 출력하게 되는 데, 상기 스틸 이미지의 디스플레이 위치를 식별할 수 있도록 스틸 정보 패킷(Still Information Packet) 기록방법에 대해 상세히 설명하면 다음과 같다.

<84> 도 21은, 본 발명에 따른 스틸 이미지 디스플레이 위치 식별을 위한 스틸 정보 패킷 기록방법을 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 스틸 마크, 스틸 인디케이터, 스틸 플레이 아이템 또는 서브 플레이 아이템 중, 어느 하나의 네비게이션 정보에 의해 지정되는 클립 A/V 스트림 내의 스틸 디스플레이 스타트(Still Display Start) 및 스틸 디스플레이 엔드(Still Display End) 위치에 기록된 소오스 패킷(Source Packet)을, 스틸 정보 패킷(Still Information Packet)으로 정의 및 기록하여, 다수의 스틸 이미지를 그룹별로 식별할 수 있도록 한다.

<85> 한편, 상기 스틸 정보 패킷은, 예를 들어 4 바이트의 기록크기를 갖는 트랜스포트 패킷 엑스트라 헤더(TP Extra Header)와, 188 바이트의 기록크기를 갖는 MPEG 2 TP 패킷으로 구성되며, 상기 MPEG 2 TP 패킷은, 패킷 헤더와 유료부하(Payload)로 구성되는 데, 상기 유료부하에는, 도 21에 도시한 바와 같이,

스틸 시작/종료 플래그(still\_start\_end\_flag)와, 이미지 개수(number\_of\_images), 그리고 디스플레이 정보(display\_info)가 포함되는 스틸 정보(Still\_Information)가 기록 관리된다.

<86> 예를 들어, 'still\_start\_end\_flag = 0'인 경우, 스틸 디스플레이 시작 위치를 나타내고, 'still\_start\_end\_flag = 1'인 경우에는, 스틸 디스플레이 종료 위치를 나타내며, 상기 이미지 개수(number\_of\_images)는 디스플레이 시작 위치에서 의미가 있고, 상기 디스플레이 정보(display\_info)에는, 디스플레이 오더 모드, 디스플레이 이펙트 모드 및 디스플레이 이펙트 기간 정보 등이 기록된다.

<87> 따라서, 광디스크 장치의 VDP 시스템(12)에 포함 구성되는 디코더(Decoder)에서는, 상기 클립 A/V 스트림에 기록된 동영상 비디오 및/또는 오디오 데이터를 재생하던 도중, 상기 스틸 정보가 포함 기록된 소오스 패킷, 즉 스틸 정보 패킷이 검출되는 경우, 동영상 비디오 데이터의 재생동작을 중지시킨 상태에서, 해당 스틸 이미지를 독출 디스플레이하거나, 또는 오디오 데이터를 지속적으로 독출 재생하면서, 해당 스틸 이미지를 함께 디스플레이하게 된다.

<88> 이때, 상기 VDP 시스템(12)에서는, 상기 스틸 시작/종료 플래그를 참조하여, 스틸 이미지의 디스플레이를 시작 또는 종료하게 되는 데, 상기 스틸 디스플레이 시작 및 종료 위치에는, 예를 들어 스틸 시작 패킷(Still Start Packet)과 스틸 종료 패킷(Still End Packet)으로 각각 구분되는 서로 다른 형태의 패킷이 기록될 수 있다.

<89> 한편, 도 22는 본 발명에 따른 스틸 이미지 디스플레이 위치 식별을 위한 스틸 정보 패킷 기록방법에 대한 다른 실시예를 도식화한 것으로, 상기 방법에서는, 스틸 마크, 스틸 인디케이터, 스틸 플레이 아이템 또는 서브 플레이 아이템 중, 어느 하나의 네비게이션 정보에 의해 지정되는 클립 A/V 스트림 내에 존재하는 모든 스틸 이미지의 디스플레이 위치에, 스틸 정보 패킷(Still Information Packet)을 포함시켜, 각 스틸 이미지별로 식별할 수 있도록 한다.

<90> 그리고, 상기 스틸 정보 패킷에는, 전술한 바와 같이, 스틸 정보가 기록되는 데, 상기 스틸 정보에는, 스틸 시작/종료 플래그(still\_start\_end\_flag)와 디스플레이 정보(display\_info)가 포함되며, 상기 디스플레이 정보(display\_info)에는, 디스플레이 오더 모드, 디스플레이 이펙트 모드 및 디스플레이 이펙트 기간 정보 등이 기록된다.

<91> 따라서, 광디스크 장치의 VDP 시스템(12)에 포함 구성되는 디코더(Decoder)에서는, 상기 클립 A/V 스트림에 기록된 동영상 비디오 및/또는 오디오 데이터를 재생하던 도중, 상기 스틸 정보가 포함 기록된 소오스 패킷, 즉 스틸 정보 패킷이 검출되는 경우, 동영상 비디오 데이터의 재생동작을 중지시킨 상태에서, 해당 스틸 이미지를 독출 디스플레이하거나, 또는 오디오 데이터를 지속적으로 독출 재생하면서, 해당 스틸 이미지를 함께 디스플레이하게 된다.

<92> 또한, 상기 스틸 정보 패킷은, 스틸 이미지 시작 및 종료 위치에 모두 기록될 수 있으며, 상기 VDP 시스템(12)에서는, 상기 스틸 시작/종료 플래그를 참조하여, 스틸 이미지의 디스플레이를 시작 또는 종료하게 되고, 상기 스틸 디스플레이

시작 및 종료 위치에는, 스틸 시작 패킷(Still Start Packet)과 스틸 종료 패킷(Still End Packet)으로 각각 구분되는 서로 다른 형태의 패킷이 기록될 수 있다.

<93> 이상, 전술한 본 발명의 바람직한 실시예는, 예시의 목적을 위해 개시된 것으로, 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM)는 물론 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW)에 적용 가능하며. 당업자라면, 이하 첨부된 특허청구범위에 개시된 본 발명의 기술적 사상과 그 기술적 범위 내에서, 또다른 다양한 실시예들을 개량, 변경, 대체 또는 부가 등이 가능할 것이다.

#### 【발명의 효과】

<94> 상기와 같이 이루어지는 본 발명에 따른 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법은, 재기록 가능 블루레이 디스크(BD-RW) 또는 재생 전용 블루레이 디스크(BD-ROM)와 같은 고밀도 광디스크에서 최적의 스틸 제어가 이루어질 수 있도록 함으로서, 광디스크 장치에서, 스틸 이미지의 네비게이션 정보를 참조하여, 동영상 비디오와 스틸 이미지, 또는 오디오와 스틸 이미지를 다양한 디스플레이 방식으로 재생 출력할 수 있게 되는 매우 유용한 발명인 것이다.

## 【특허청구범위】

### 【청구항 1】

고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 스틸 이미지 파일로 기록하고,

상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 독출 재생 할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와 연계하여 기록 관리하는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

### 【청구항 2】

제 1항에 있어서,

상기 고밀도 광디스크는, 재생 전용 블루레이 디스크이고, 상기 네비게이션 정보는, 재기록 가능 블루레이 디스크에서 정의된 네비게이션 정보를 근간으로 하여 기록 관리되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

### 【청구항 3】

제 1항에 있어서,

상기 네비게이션 정보에는, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와의 연계 재생을 위한 스틸 이미지의 디스플레이 타이밍 정보, 디스크플레이 순서 정보, 디스플레이 이펙트 정보 중 적어도 어느 하나가 포함 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 4】

고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 파일로 기록하고,

상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 연계 재생 할 수 있도록 하기 위한 스틸 마크(Still Mark) 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오를 재생 제어하기 위한 플레이 리스트 마크(PlayListMark) 정보 내에 기록 관리하는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 5】

제 4항에 있어서,

상기 플레이 리스트 마크 정보에는, 스틸 마크의 식별을 위한 마크 타입 정보, 스틸 이미지와의 연계하기 위한 스틸 이미지 인덱스 정보, 스틸 이미지의 디스플레이 시간을 제어하기 위한 드레이션 정보가 포함 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 6】

제 5항에 있어서,

상기 플레이 리스트 마크 정보에는, 스틸 이미지의 디스플레이 타이밍 정보, 디스크플레이 순서 정보, 디스플레이 이펙트 정보, 디스플레이 기간 정보 중, 어느 하나 이상이 더 포함 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

### 【청구항 7】

고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 파일로 기록하고,

상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 연계 재생 할 수 있도록 하기 위한 스틸 인디케이터(Still Indicator) 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오를 재생 제어하기 위한 플레이 리스트 스틸 인디케이터(PlayList Still Indicator) 정보 내에 기록 관리하는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

### 【청구항 8】

제 7항에 있어서,

상기 플레이 리스트 스틸 인디케이터 정보에는, 스틸 이미지와의 연계하기 위한 스틸 이미지 인덱스 정보, 스틸 타임을 나타내기 위한 스틸 타임 스템프 정보, 스틸 이미지의 디스플레이 시간을 제어하기 위한 듀레이션 정보가 포함 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

### 【청구항 9】

제 8항에 있어서,

상기 플레이 리스트 인디케이터마크 정보에는, 스틸 이미지 개수 정보와, 스틸 이미지의 디스플레이 타이밍 정보, 디스크플레이 순서 정보, 디스플레이 이펙트 정보, 디스플레이 기간 정보 중, 어느 하나 이상이 더 포함 기록되는 것을 특징으

로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 10】

고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 파일로 기록하고,

상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 연계 재생 할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오를 재생 제어하기 위한 플레이 리스트 내의 플레이 아이템(PlayItem) 정보에 기록 관리하는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 11】

제 10항에 있어서,

상기 플레이 아이템 정보에는, 스틸 이미지의 엔코딩 포맷을 나타내기 위한 클립 코덱 아이디 정보, 복수의 스틸 이미지 중 맨 앞/뒤의 스틸 이미지를 나타내기 위한 인/아웃 타임 정보, 스틸 이미지의 디스플레이 시간을 제어하기 위한 듀레이션 정보가 포함 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 12】

제 11항에 있어서,

상기 플레이 아이템 정보에는, 스틸 이미지의 디스플레이 타이밍 정보, 디스크플레이 순서 정보, 디스플레이 이펙트 정보, 디스플레이 기간 정보 중, 어느 하

나 이상이 더 포함 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 13】

고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 파일로 기록하고,

상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 연계 재생 할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오를 재생 제어하기 위한 플레이 리스트 내의 서브 플레이 아이템(Sub PlayItem) 정보에 기록 관리하는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 14】

제 13항에 있어서,

상기 서브 플레이 아이템 정보에는, 스틸 이미지의 엔코딩 포맷을 나타내기 위한 클립 코덱 아이디 정보, 스틸 이미지에 대한 네비게이션 정보가 기록된 서브 플레이 아이템임을 나타내기 위한 서브 플레이 아이템 타입 정보, 복수의 스틸 이미지 중 맨 앞/뒤의 스틸 이미지를 나타내기 위한 인/아웃 타임 정보, 스틸 이미지의 디스플레이 시간을 제어하기 위한 듀레이션 정보가 포함 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 15】

제 14항에 있어서,

상기 서브 플레이 아이템 정보에는, 스틸 이미지의 디스플레이 타이밍 정보, 디스크플레이 순서 정보, 디스플레이 이펙트 정보, 디스플레이 기간 정보 중, 어느 하나 이상이 더 포함 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 16】

고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 스틸 이미지 파일로 기록하고,

상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 독출 재생 할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와 연계하여 기록 관리함과 아울러,

상기 네비게이션 정보에 의해 연계 지정되는 동영상 비디오 또는 오디오의 소오스 패킷에, 스틸 이미지 그룹을 식별할 수 있는 스틸 정보를 부가 기록하는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

#### 【청구항 17】

제 16항에 있어서,

상기 소오스 패킷을 구성하는 MPEG 2 트랜스포트 패킷의 유료부하에는, 스틸 이미지 그룹에 대한 스틸 시작/종료 플래그와, 스틸 이미지 개수 정보, 그리고 스틸 이미지 디스플레이 정보가 부가 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

### 【청구항 18】

고밀도 광디스크에 기록된 동영상 비디오 또는 오디오와 관련된 하나 이상의 스틸 이미지를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와는 구별되는 별도의 스틸 이미지 파일로 기록하고,

상기 동영상 비디오 또는 오디오 재생 도중, 상기 스틸 이미지를 독출 재생 할 수 있도록 하기 위한 네비게이션 정보를, 상기 동영상 비디오 또는 오디오와 연계하여 기록 관리함과 아울러,

상기 네비게이션 정보에 의해 연계 지정되는 동영상 비디오 또는 오디오의 소오스 패킷에, 각각의 스틸 이미지를 개별적으로 식별할 수 있는 스틸 정보를 부가 기록하는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

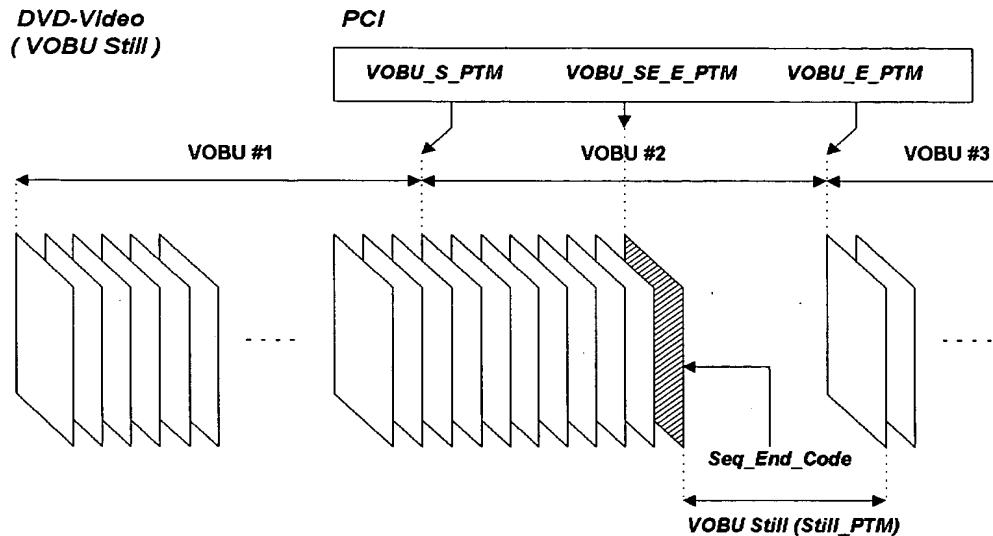
### 【청구항 19】

제 18항에 있어서,

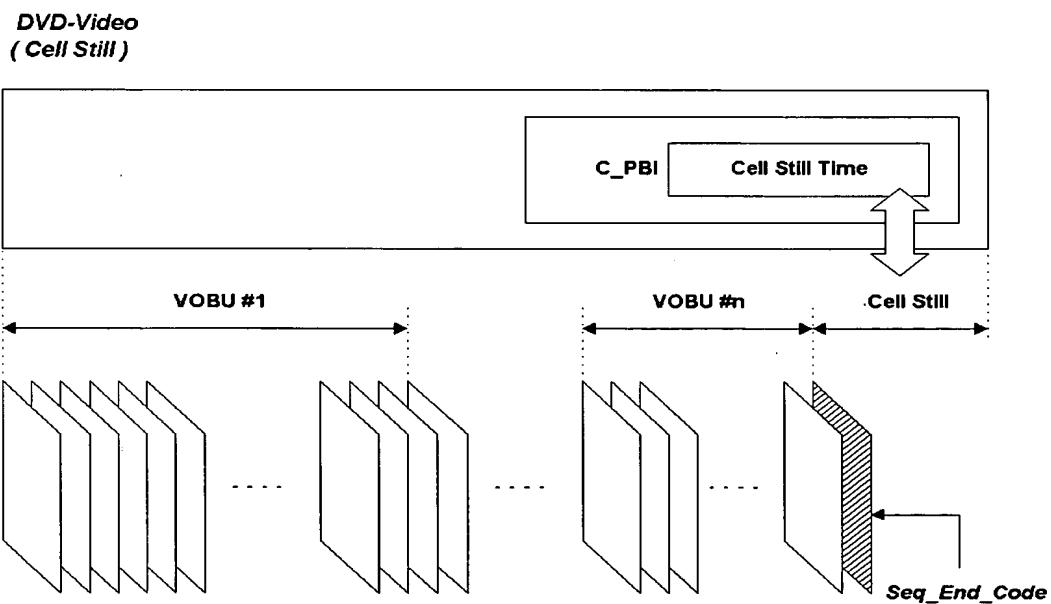
상기 소오스 패킷을 구성하는 MPEG 2 트랜스포트 패킷의 유료부하에는, 스틸 시작/종료 플래그와, 스틸 이미지 디스플레이 정보가 부가 기록되는 것을 특징으로 하는 고밀도 광디스크의 스틸 이미지 관리방법.

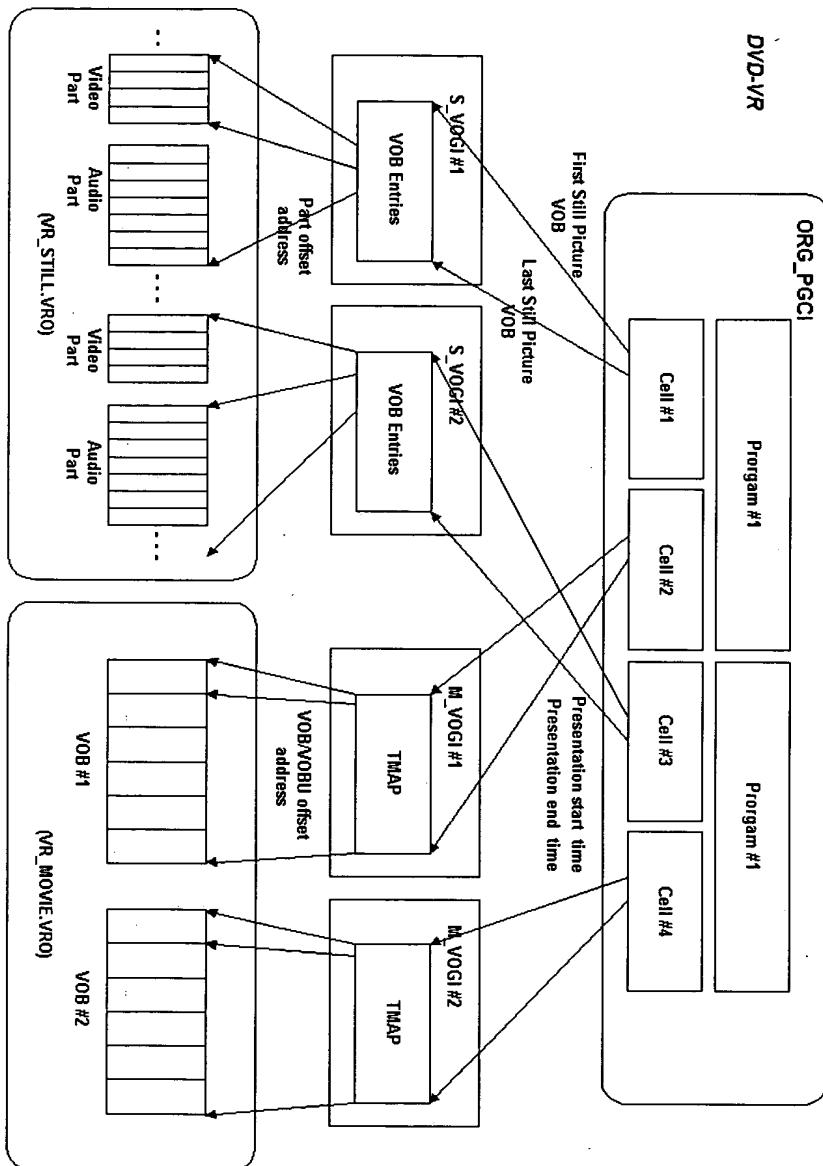
## 【도면】

【도 1】



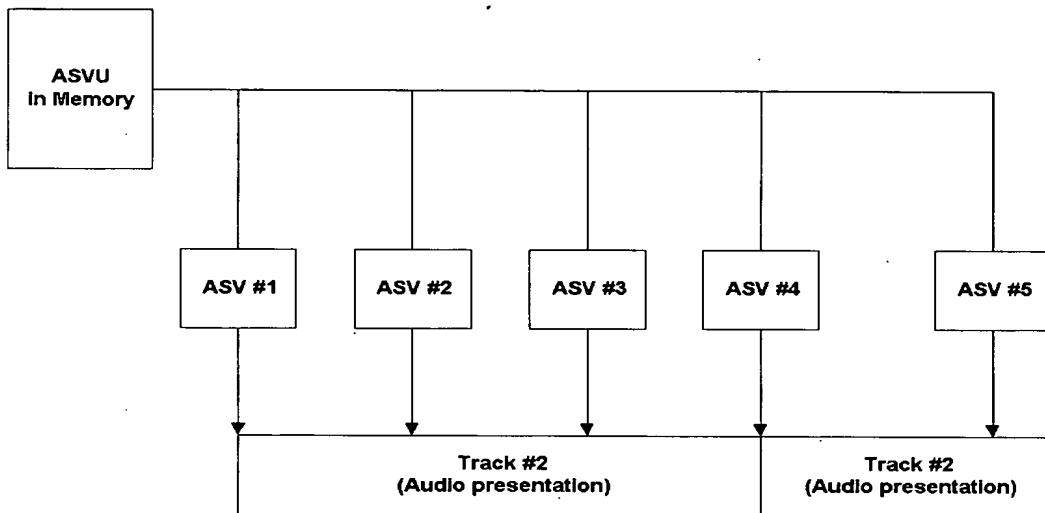
【도 2】





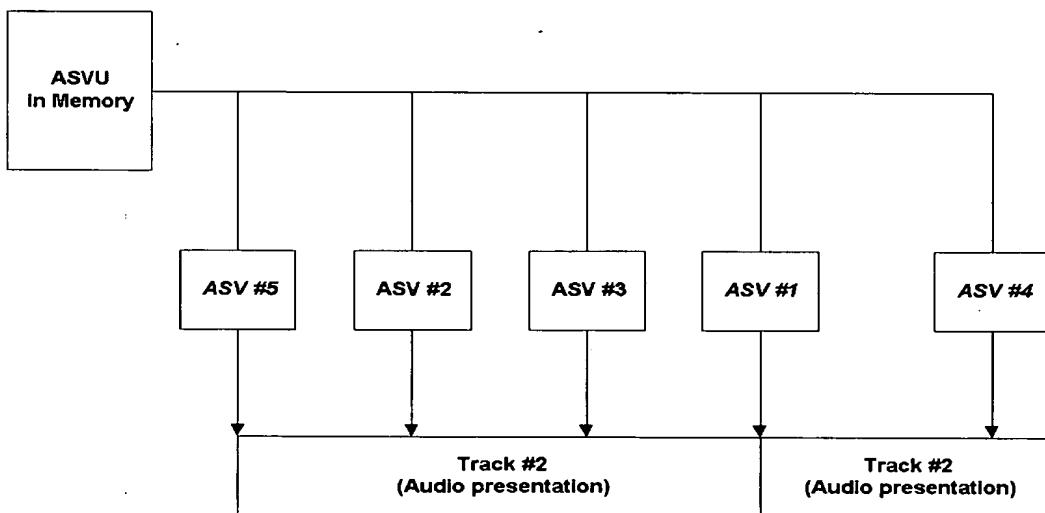
【도 4】

DVD-Audio  
(Slide Show- sequential)



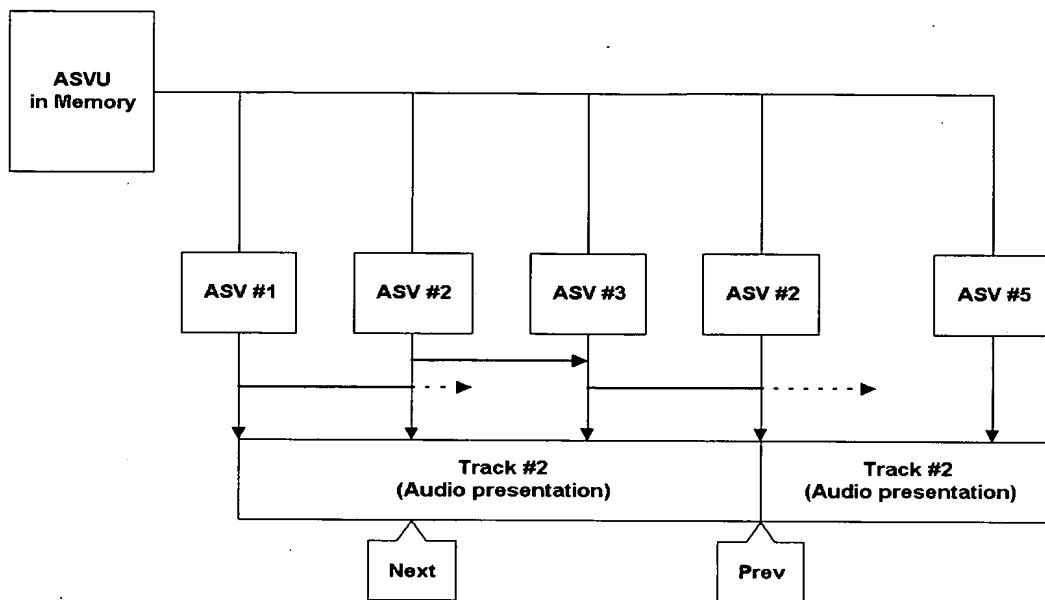
【도 5】

DVD-Audio  
(Slide Show- random/shuffle)



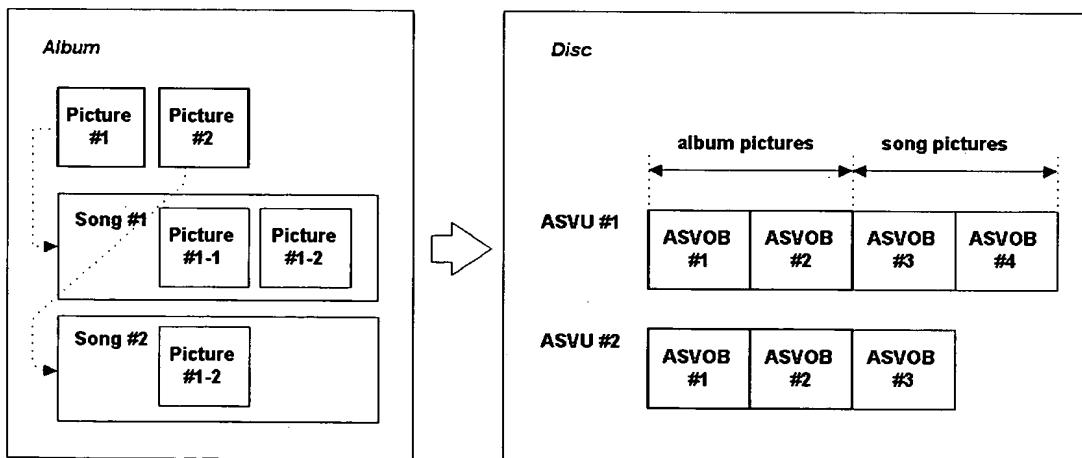
【도 6】

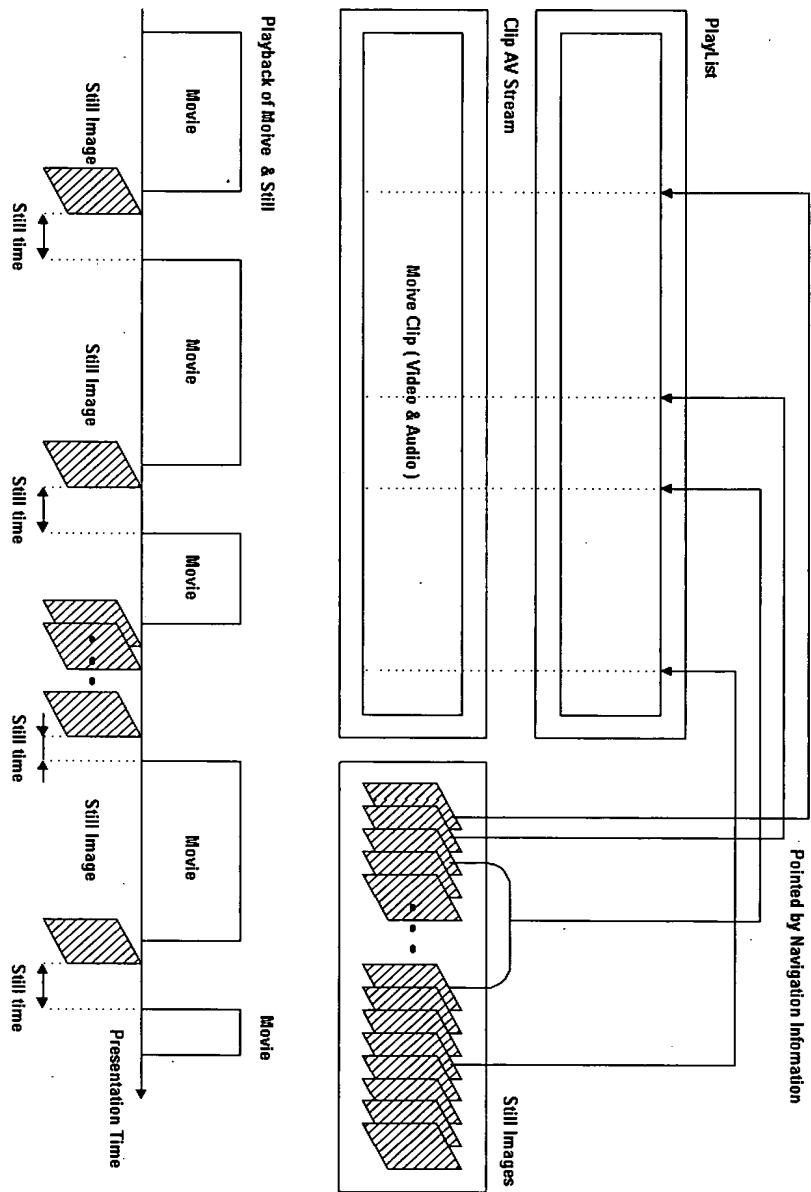
**DVD-Audio**  
(Slide Show- sequential browsable with automatic transition)



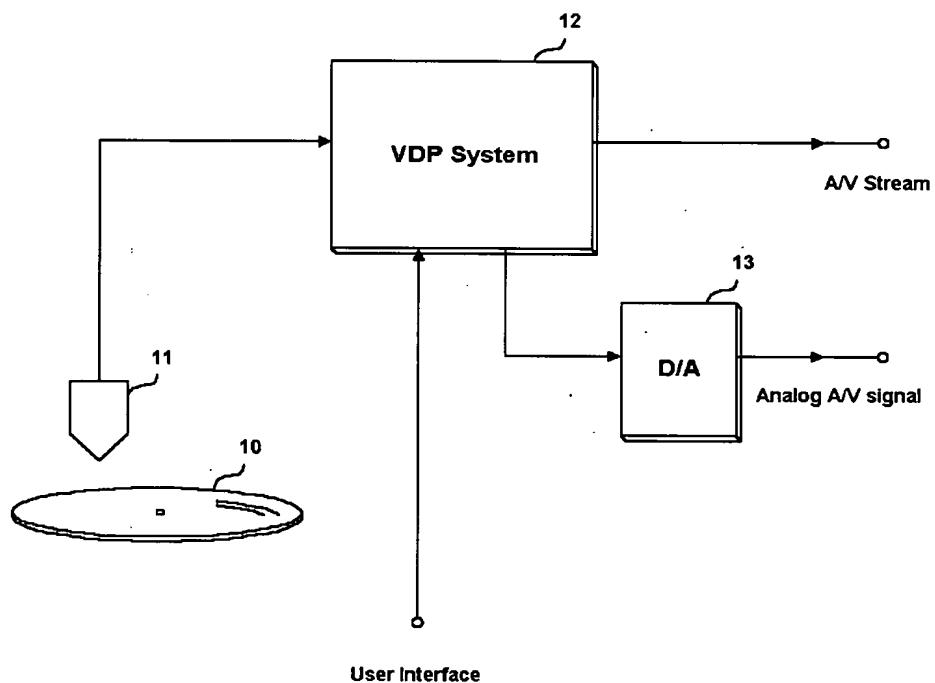
【도 7】

**DVD-AR**

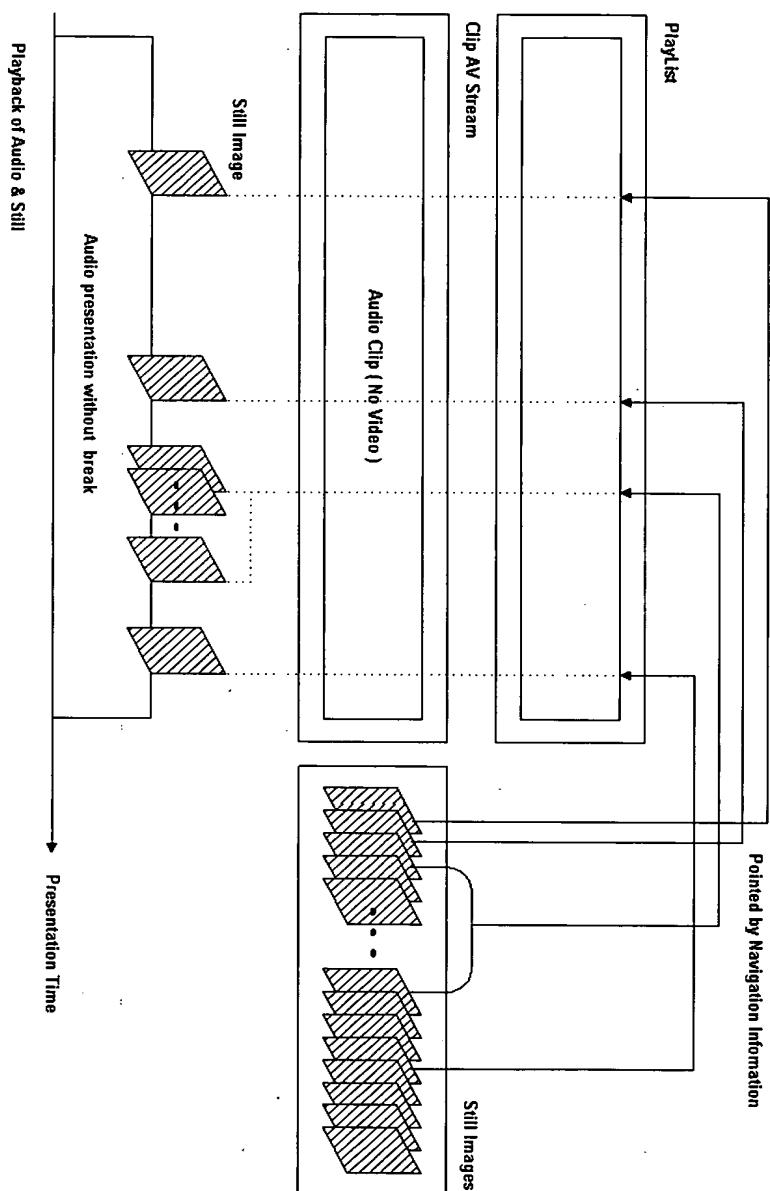




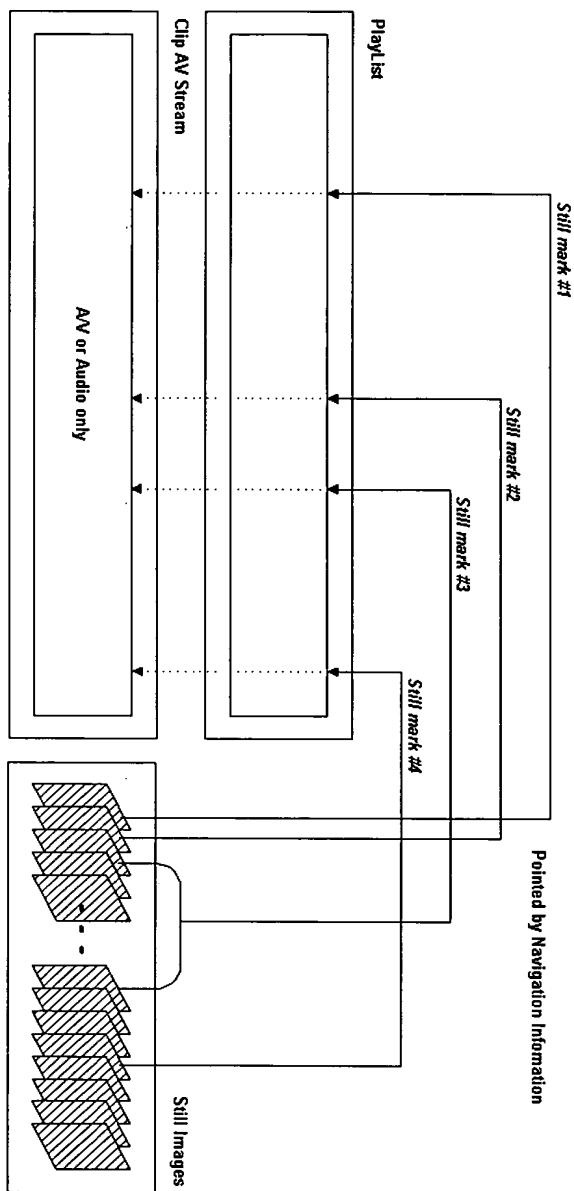
【도 9】



【H 10】



【H 11】



## 【도 12】

### Caes 1

```
PlayListMark(){
    length
    number_of_PlayList_marks
    for(i=0; j<number_of_PlayList_marks;j++){
        -----
        mark_type
        -----
        mark_time_stamp
        if (mark_type==0x01||mark_type==0x02)
            ref_to_menu_thumbnail_index
        -----
        else if (mark_type==0x10)
            ref_to_still_image_index
        duration
        makers_information
        maker_name
    }
}
```

## 【도 13】

### Caes 2

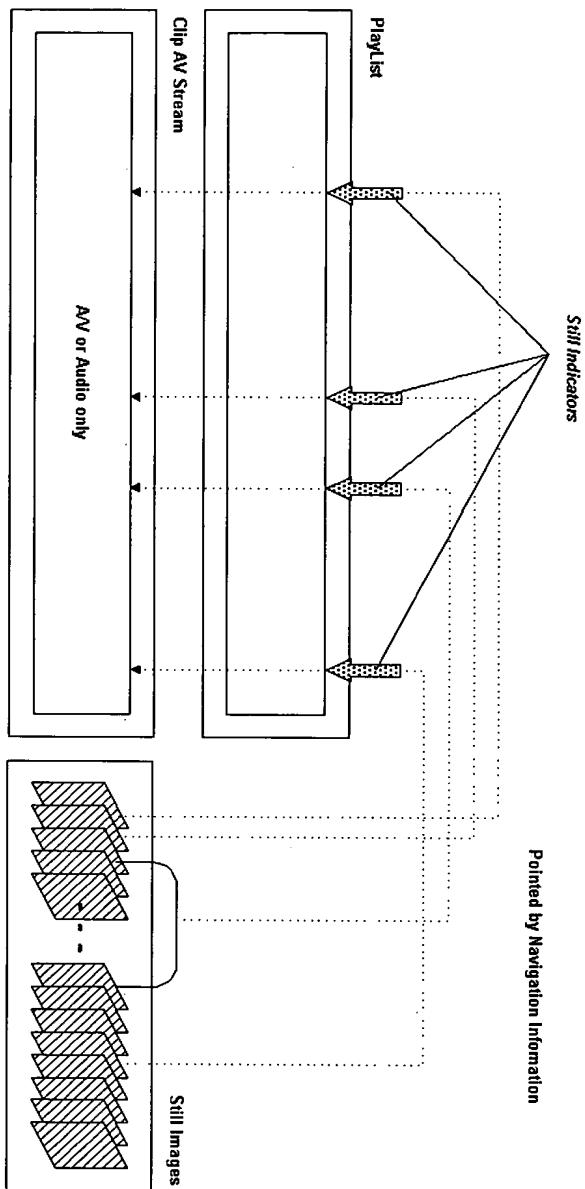
```
PlayListMark(){  
    length  
    number_of_PlayList_marks  
    for(i=0; i<number_of_PlayList_marks;i++){  
        -----  
        mark_type  
        -----  
        mark_time_stamp  
        if (mark_type==0x01||mark_type==0x02)  
            ref_to_menu_thumbnail_index  
        -----  
        else if (mark_type==0x10)  
            ref_to_still_image_index  
        duration  
        makers_information  
        maker_name  
        if (mark_type==0x10){  
            number_of_still_images  
            display_timing_mode  
            display_order_mode  
            display_effect_mode  
            display_effect_period  
        }  
    }  
}
```

## 【도 14】

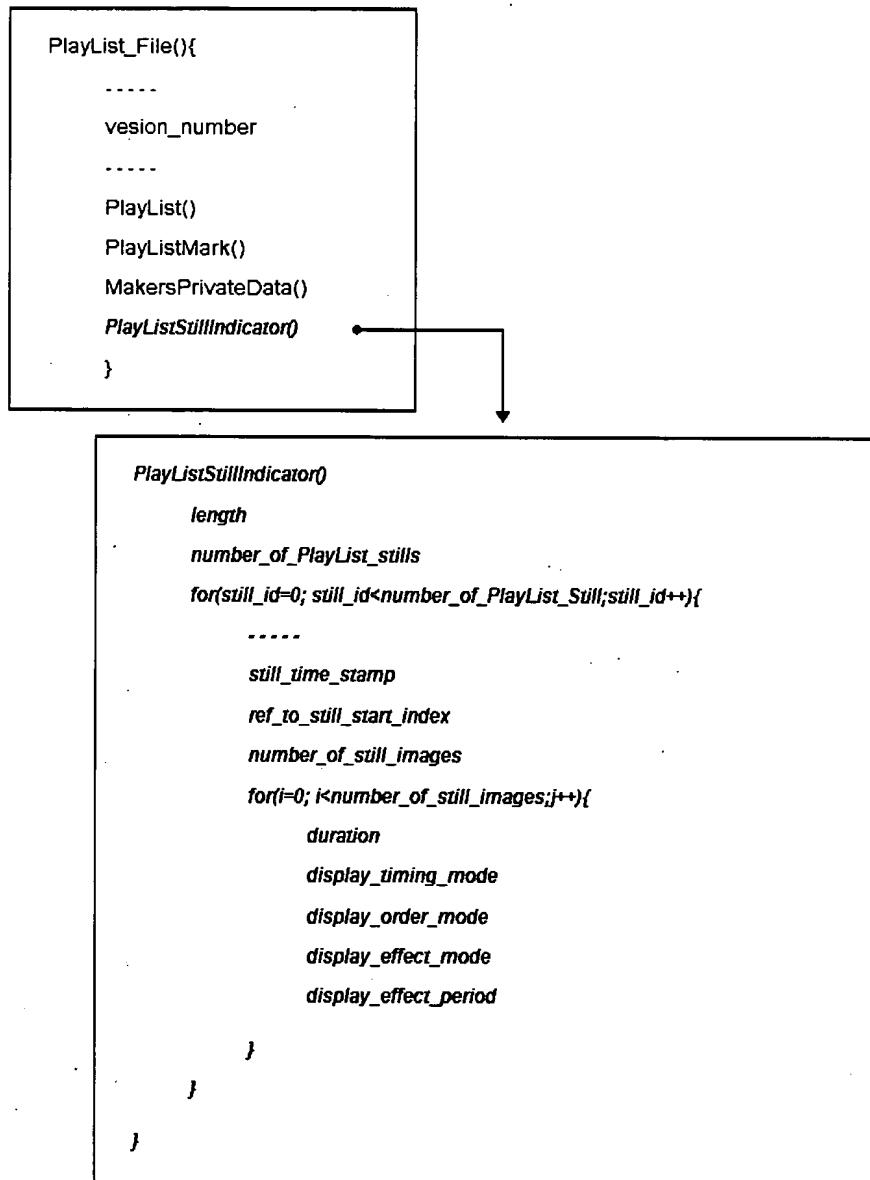
### Caes 3

```
PlayListMark(){  
    length  
    number_of_PlayList_marks  
    for(i=0; j<number_of_PlayList_marks;j++){  
        -----  
        mark_type  
        -----  
        mark_time_stamp  
        if (mark_type==0x01||mark_type==0x02)  
            ref_to_menu_thumnail_index  
        -----  
        duration  
        makers_information  
        maker_name  
        if (mark_type==0x10){  
            ref_to_still_start_index  
            number_of_still_images  
            display_timing_mode  
            display_order_mode  
            display_effect_mode  
            display_effect_period  
        }  
    }  
}
```

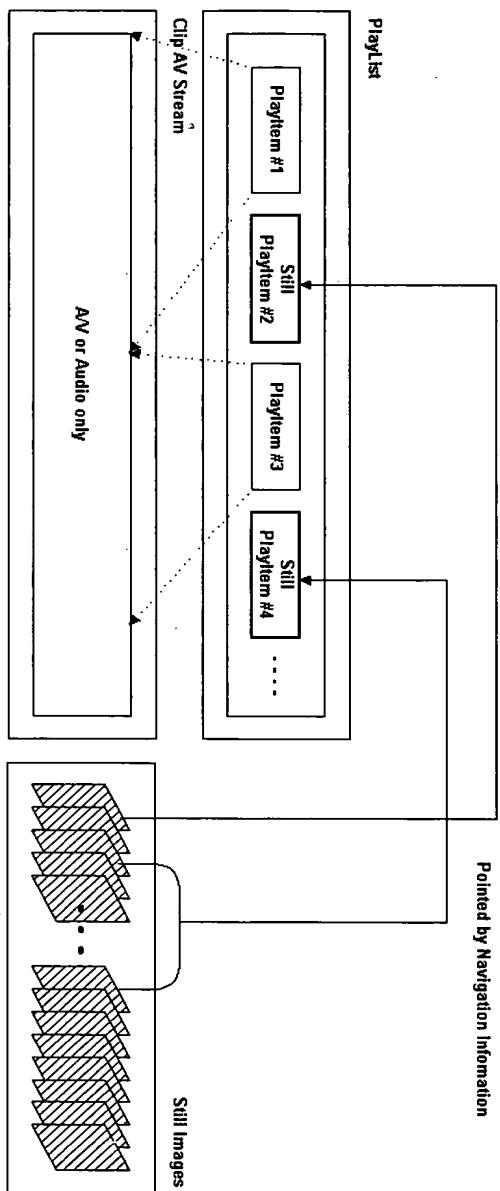
【도 15】



【도 16】



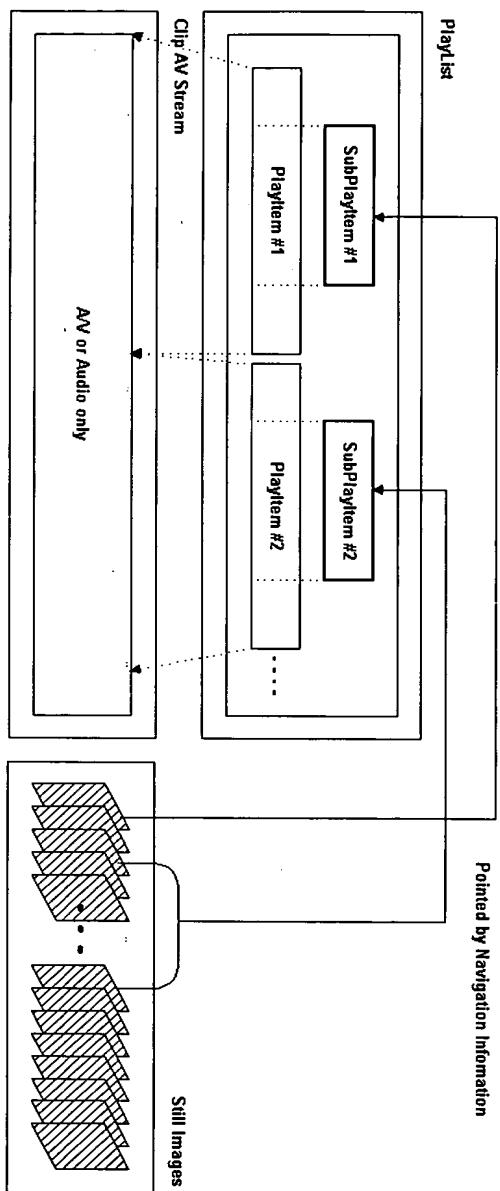
【図 17】



## 【도 18】

```
PlayItem(){
    length
    Clip_Information_file_name
    Clip_codec_identifier
    if (CPI_type = 1)
        ref_to_STC_id
    else
        reserved_for_word_align
    IN_time
    OUT_time
    if (<Virtual-PlayList> && <Seamless>){
        BridgeSequenceInfo
    }
    if (<Still-Image>){
        for (i=0; j<number_of_still_images; j++){
            duration
            display_timing_mode
            display_order_mode
            display_effect_mode
            display_effect_period
        }
    }
}
```

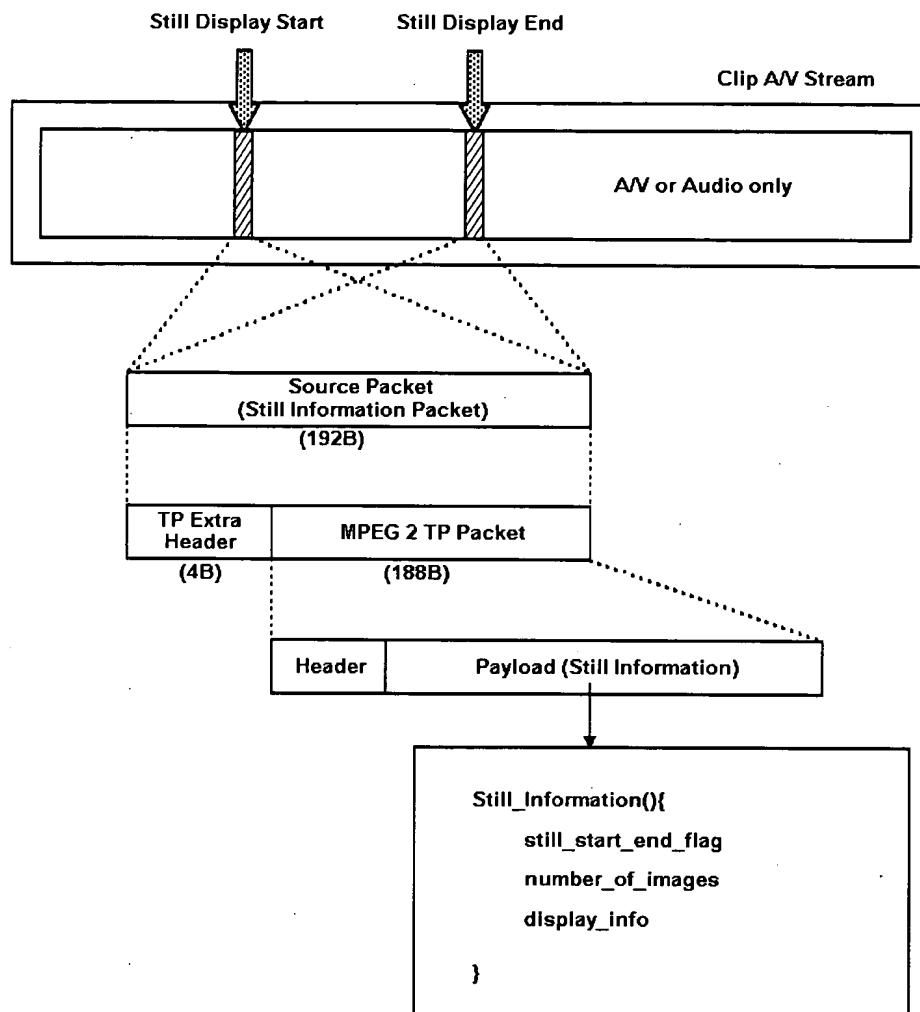
【도 19】



【도 20】

```
SubPlayItem(){  
    length  
    Clip_Information_file_name  
    Clip_codec_identifier  
    SubPlayItem_type  
    ref_to_STC_id  
    SubPlayItem_IN_time  
    SubPlayItem_Out_time  
    sync_PlayItem_id  
    Sync_start PTS_of_PlayItem  
    if (<Still-Image>){  
        for (i=0; j<number_of_still_images; j++){  
            duration  
            display_timing_mode  
            display_order_mode  
            display_effect_mode  
            display_effect_period  
        }  
    }  
}
```

【도 21】



【도 22】

